PRIMA GAMES

Lösungsbuch erhältlich
primagames.com®

0904 Artikelnr. X10-73322 DE

BUNGIE

Microsoft game studios

XBOX

LIVE™ UNTERSTÜTZT ONLINE FUNKTIONEN

HALO 2®

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Weitere Gesundheits- und Sicherheitsinformationen Das Xbox-Handbuch enthält wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die Sie vor der Verwendung der Software gelesen haben sollten.

So verhindern Sie Beschädigungen Ihres Fernsehgeräts

Das Spiel sollte nicht in Verbindung mit bestimmten Fernsehgeräten verwendet werden, insbesondere Typen mit Vorder- und Rückflächenprojektion können Schäden davontragen, wenn auf ihnen Videospiele (einschließlich Xbox-Spiele) gespielt werden. Es ist möglich, dass statische Bilder, die während des normalen Spielverlaufs angezeigt werden, in den Bildschirm „gebrannt" werden, wobei auf dem Bildschirm eine Art permanenter Schatten des statischen Bildes erscheint. Dieser kann sogar dann vorhanden sein, wenn das Videospiel nicht mehr gespielt wird. Ähnliche Beschädigungen können aus der Anzeige statischer Bilder entstehen, wenn das Videospiel vorübergehend unterbrochen wird (Pause). Lesen Sie im Benutzerhandbuch Ihres Fernsehgeräts nach, ob es für Videospiele geeignet ist. Falls Sie die benötigten Informationen darin nicht finden, wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Gerät erworben haben bzw. an den Hersteller.

INHALT

Bericht über die Gräueltaten auf Halo 2

Aktuelle Nachrichtendienstinformationen über menschliche Waffen und Taktiken 3

Truppenstärke der auf der Menschenwelt eingesetzten Kampfeinheiten 4

Controller 6

Sangheili-Kampfanzug 8

Kampftaktiken 9

Mächtige Werkzeuge der Eroberung 10

Primitive Hilfsmittel des Krieges 13

Von der Allianz eingesetzte Fahrzeuge 16

Bodenfahrzeuge der Menschen 18

Einstellungen 20

Multiplayer-Grundlagen 21

Xbox *Live* 24

Spielen Sie mit Freunden! 26

Multiplayer-Strategie 28

Bungie.net 29

Mitwirkende 30

Garantie 32

Technischer Support 33

Wählen Sie Ihre Waffe, suchen Sie Ihre Freunde, retten Sie die Erde!

Verpassen Sie nicht die auf dem Spielehit für Xbox und PC basierende Bestseller-Romanserie von Del Rey (***www.delreydigital.com***). *Halo: The Fall of the Reach* stammt aus der Feder von Eric Nylund und entführt Sie in die heldenhafte Vergangenheit des Supersoldaten Master Chief. *Halo: The Flood* aus der Feder von William C. Dietz setzt die Geschichte fort und erzählt von den Bemühungen des Master Chiefs, Halos Geheimnisse zu lüften. Der Krieg zwischen Menschen und Allianz wütet weiter, während der außerirdische Moloch sich unaufhaltsam seinem endgültigen Ziel nähert: der Ausrottung alles menschlichen Lebens, von der in *Halo: First Strike* (Autor: Eric Nylund) berichtet wird.

Noch mehr Spielspaß bieten Ihnen die Action-Figuren von JoyRide Studios, ***www.joyridestudios.com***, der Xbox-Strategieführer von Prima, ***www.primagames.com***, und der offizielle Soundtrack zum Spiel von Sumthing Else MusicWorks, Inc., ***www.sumthing.com*** – Sie können auch einfach bei ***www.bungiestore.com*** nach diesen und anderen Dingen stöbern.

BERICHT ÜBER DIE GRÄUELTATEN AUF HALO

An den Propheten der Wahrheit

Höchster und verehrtester Prophet, in tiefster Beschämung unterwerfe ich mich dem Urteil des Rats. Ich erbitte und erwarte keine Gnade. Zu unentschuldbar ist mein Versagen in dieser Angelegenheit. Ich übernehme die volle Verantwortung dafür und akzeptiere ohne Murren die mir auferlegte gerechte Strafe.

Für die Schmach und Schande, die wir auf Halo erdulden mussten, waren allein meine Inkompetenz und meine Fehleinschätzungen verantwortlich. Auch wenn die Sagen und Gerüchte um den Dämon einen wahren Kern enthalten, so spiegeln die meisten dieser Darstellungen doch eher den Aberglauben und Übereifer der Unggoy wider. Es ist richtig, dass der Dämon, ein Mensch, eine katastrophale Serie von Antriebsausfällen bei dem abgestürzten Schiff der Menschen ausgelöst hat. Dies konnte aber nur geschehen, weil es Fehler in den Sicherheitsmaßnahmen und in der Taktik gegeben hat, für die ich die volle Verantwortung trage.

Ich habe keine guten Neuigkeiten zu vermelden. Die Handlung des Menschen war entweder unabsichtlich oder vorsätzlich selbstzerstörerisch. Soweit ich weiß, hat niemand diese Katastrophe überlebt.

Wie üblich, sind die Berichte der Jiralhanae über den Konflikt unzuverlässig und ihre Einschätzung der Fähigkeiten und Handlungen dieses Menschen absurd. Kein menschliches Wesen kann vollbringen, was die ganzen Gerüchte behaupten. Ich vermute eher, dass die Ausbreitung des Parasiten die Sinne getrübt und Panikreaktionen und Ausreden den Weg geebnet hat.

Man kommt sicher nicht umhin, den Menschen, um den es hier geht, als außergewöhnlich zu bezeichnen. Doch man hüte sich davor, ihn zu der Kreatur hochzustilisieren, als die er beschrieben wird. Er ist zwar höher gewachsen als die meisten, er mag auch schneller und aggressiver sein, doch das ändert nichts daran, dass er ein menschliches Tier ist, das weder Furcht noch Respekt verdient. Er ist nur die Ausnahme, die die Regel bestätigt. Nichts hat sich geändert, die Menschen verdienen nicht einmal unsere Verachtung. Ihr Versagen auf *Reach* ist mit einer Niederlage gleichzusetzen. Wir können davon ausgehen, dass ihre Verteidigungslinien jetzt rasch zusammenbrechen. Ich habe Informationen zu Panzerungen, Fähigkeiten und Waffen der Menschen zusammengetragen, die ich diesem Bericht beifüge.

Besorgnis erregender ist jedoch der Umstand, dass auf Halo ein Parasit entdeckt wurde, mit dem wir seitdem zu kämpfen hatten. Dieses Ungetüm verfaulte und vermoderte auf der Heiligen Welt und wartete ab ... es könnte gut sein, dass die Menschen es jetzt von seinen Fesseln befreit haben. Ich maße mir nicht an zu wissen, was man nicht wissen kann, aber ich vermute, dass die Blutsväter beabsichtigt hatten, diese Pest bis in alle Ewigkeit unter Verschluss zu halten. Die heilige Anmut von Halo wurde verpestet, bevor alles zerstört wurde.

Unbeirrt im Glauben und mit ungebeugter Würde ergebe ich mich in meine Bestrafung.

– Supreme Commander, Flotte der speziellen Gerechtigkeit

AKTUELLE NACHRICHTENDIENSTINFORMATIONEN ÜBER MENSCHLICHE WAFFEN UND TAKTIKEN

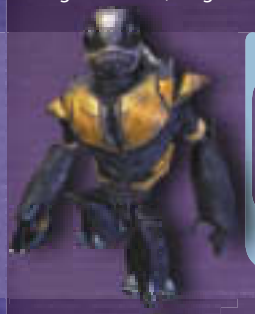
Höchster und verehrter Rat, aus den Berichten, die den Konflikt und den nachfolgenden Sieg auf *Reach* sowie die Katastrophe auf Halo betreffen, geht Folgendes hervor: Der Dämon, dieser außergewöhnliche Mensch, gehört zu einer Kriegerklasse, die unter dem Namen „Spartaner" bekannt ist. Diese Spartaner waren auf *Reach* einst weit verbreitet und schwieriger zu eliminieren als die anderen menschlichen Truppen. Es scheint, als wäre dem Dämon die Flucht von *Reach* gelungen.

Diese Spartaner sind möglicherweise mechanisch verbessert. Auf jeden Fall sind sie sehr versiert im bewaffneten und unbewaffneten Kampf und erinnern dabei eher an Sangheili als an Unggoy. Und genau wie die Sangheili sind sie in der Lage, bei ihren Untergebenen für Disziplin und Beharrlichkeit zu sorgen.

Ihre primitiven Waffen und Fahrzeuge basieren fast ausschließlich auf Projektilen und explosiven Chemikalien. So veraltet ihre Technologie auch scheinen mag, es ist ihnen dennoch gelegentlich gelungen, unsere Truppen zu überrumpeln. Es ist inakzeptabel, Verluste aufgrund einer unvorbereiteten Infanterie hinzunehmen. Man sollte größeren Wert auf die Ausbildung in menschlicher Methodik, Taktik und Technologie legen. Nachfolgend findet sich eine vergleichende Gegenüberstellung der menschlichen Gerätschaften und unserer aktuellen Waffen.

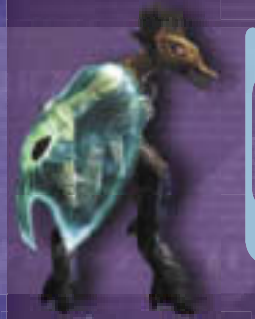
TRUPPENSTÄRKE DER AUF DER MENSCHENWELT EINGESETZTEN KAMPFEINHEITEN

Rat: Die Heimatwelt der Menschen ist eine primitive Mischung aus wild verstreuten, rechteckigen Gebäuden, offenen Gewässern und ein paar völlig nutzlosen, landwirtschaftlichen Gebieten. In Struktur und Anordnung lässt sich kaum Logik erkennen und die Labyrinthe aus Slums und Schutt lassen jedes Gefecht zu einer echten Herausforderung werden. Bei unserer Mission können wir diese Gebäude nicht einfach dem Erdboden gleich machen, daher müssen wir eine große Bandbreite von Kämpfern und Spezialisten einsetzen, um sicherzustellen, dass wir unsere Aufgabe schnell, zielgerichtet und präzise erledigen.



Unggoy

Die untersetzten Unggoy, die in großer Zahl bereitstehen, stellen schon lange das Rückgrat der Allianz-Infanterie dar. Sie befolgen in Erfüllung ihrer Pflicht jegliche Befehle und sind gute Kämpfer im Umgang mit Plasmapistolen, Geschützen oder Fahrzeugen. Die Unggoy kämpfen auch gut im Team mit ihren Kameraden, den Kig-yar, und befolgen die Anweisungen der Sangheili.



Kig-yar

Die Kig-yar mögen zwar von schlankem Körperbau sein, sind aber dennoch eine wertvolle Streitmacht. Sie sind ausgezeichnete Schützen und durch ihre Schilde nahezu unverwundbar. Das heißt, die Kig-yar stellen einen großen taktischen Vorteil bei Bodenkämpfen dar. Sie sind schneller und größer als die Unggoy und ergänzen sich dadurch gegenseitig in positiver Weise.

Lekgolo

Die Lekgolo-Zweiergruppen sind einfach zu ungeschlacht, um auf dieser verstopften Kloake von einer Welt in vielen Situationen eingesetzt zu werden, daher werden wir ihnen Spezialmissionen zuteilen. Wir positionieren sie als Verteidigungsposten, nachdem wir neues Territorium erobert haben, und rufen sie auf den Plan, wenn großflächige Zerstörung vonnöten ist. Ihre Flak-Geschütze und allein schon ihr Furcht einflößendes Auftreten machen sie unbezahlbar.

Sangheili

Die Sangheili sind unser eisernes Herz – die idealen Kämpfer für diese Mission. Meine Brüder. Sangheili jeder Rangstufe, vom einfachen Soldaten bis hin zum Elite-Commander, werden dabei sein. Ihr Durst nach Menschenblut und Vergeltung für die Ungeheuerlichkeiten auf Halo ist groß und ihre Loyalität steht außer Frage. Die Sangheili sind ausgezeichnete Infanteristen und hervorragende Befehlshaber; die meisten Waffen und Fahrzeugsysteme beherrschen sie aufs Beste.

Jiralhanae

Die Jiralhanae, unsere neuesten Verbündeten, die sich unserem Verband angeschlossen haben, sind wahrlich großartige Kämpfer. Sie verfügen über gewaltige Körperkraft und bieten durch ihre simianische Herkunft die besten Voraussetzungen für Missionen in jeder Umgebung. Wir sollten die Jiralhanae an der Seite der Sangheili gegen die Menschen einsetzen, ihnen jedoch in diesem Konflikt größere Verantwortung in Bezug auf die Sicherheit übertragen.

Yanme'e

Die für Flüge und Kämpfe unter den auf der Erde herrschenden Schwerkraftbedingungen geeigneten Yanme'e sind eine wertvolle Bereicherung für unsere Streitkräfte. Die Menschen sind es nicht gewohnt, gegen Infanterie aus der Luft zu kämpfen. Die Yanme'e werden durch ihre Flugtauglichkeit Boden gewinnen und den anderen Truppenteilen Deckung aus der Luft geben können.

Propheten

Sie sind unser Leitstern und die Lenker unseres Geschicks. Die Propheten sind die Väter der Kinder unserer Allianz, die uns zu Wahrheit und Perfektion führen werden. Die Propheten der Wahrheit, der Gnade und des Bedauerns steuern uns durch die Untiefen der Aufgaben, die uns bevorstehen.

CONTROLLER (STANDARD)

Nur Einzelspieler
Nur Multiplayer

DUALWAFFEN

MINISTICKS

SANGHEILI-KAMPFANZUG

Die Sangheili-Panzerung bietet ein erweitertes HUD-System, das direkt mit den Panzerungssensoren verbunden und voll in den Anzug integriert ist.

Das HUD kann Temperaturwerte miteinander vergleichen, um so den Ladezustand aller Allianz-Waffen zu verfolgen. Es verfolgt weiterhin den Munitionsstatus aller Menschen-Waffen, sofern diese benutzt werden.

Waffenanzeigen
Die Sangheili-Panzerung kann den Status von zwei Waffen gleichzeitig überwachen. Die Waffen- und Munitionsanzeige der mit der linken Hand geführten Waffe wird links im HUD angezeigt, die Anzeigen der mit der rechten Hand oder einer allein geführten Waffe sind ganz rechts im HUD zu sehen. Wenn eine einzelne Waffe benutzt wird, sind auf der linken Seite Statusinformationen zum Typ Ihrer Granaten abzulesen. Da ein Sangheili-Krieger eine dritte Reservewaffe mit sich führen kann, wird diese ebenfalls auf der rechten Seite angezeigt.

Bewegungsverfolgungssystem
Das Bewegungsverfolgungssystem zeigt die jeweiligen Standorte von verbündeten und feindlichen Einheiten an. Es ist so eingestellt, dass aggressive oder eindeutige Bewegungen erfasst werden, unbewegliche oder sich nur langsam bewegende Feinde jedoch nicht.

Schildindikator
Der Schildindikator ist der Balken oberhalb des Bewegungsverfolgungssystems. Ist er komplett blau ausgefüllt, kennzeichnet das den optimalen Status.

Warnanzeigen
Die Warnanzeigen unterhalb des Fadenkreuzes liefern wertvolle Informationen.

Ende des Berichts

KAMPFTAKTIKEN

Für den Anfang
Das Spieler-Profil bestimmt Ihre Controller-Einstellungen, das Erscheinungsbild Ihres Charakters, die Sprachoptionen und einige Xbox *Live* Einstellungen. Sie können diese Einstellungen jederzeit ändern, indem Sie im **Hauptmenü** erst **Einstellungen** und dann **Spielerprofil** auswählen.

Um ein neues Spieler-Profil anzulegen, drücken Sie im **Start-Bildschirm** zunächst **START** und wählen Sie dann die Option **Neues Profil anlegen** aus. Tragen Sie mit Hilfe der virtuellen Tastatur einen Profilnamen ein und drücken Sie dann erneut **START**.

Hauptmenü
Wählen Sie im Hauptmenü **Kampagne** aus, um ein Solo- oder ein kooperatives Spiel zu starten. Wählen Sie **Xbox *Live***, **Splitscreen** oder **System Link** aus, um ein Multiplayer-Spiel zu starten. Wählen Sie **Einstellungen** aus, um Spieler-Profile anzupassen oder Spieltypen zu bearbeiten.

Kampagne
Sie können Kampagnen als Einzelspieler in einer Solo-Kampagne oder zusammen mit einem Freund in einer kooperativen Kampagne spielen. Kooperative Kampagnen werden im Splitscreen-Modus ausgetragen. Eine Kampagne ist immer mit einem Spieler-Profil verbunden. Um eine neue Kampagne zu starten, müssen Sie zunächst ein neues Spieler-Profil anlegen.

Um eine Solo-Kampagne zu starten, wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **Kampagne** aus. Wählen Sie anschließend die Option **Neue Kampagne** aus, entscheiden Sie sich für einen Schwierigkeitsgrad und drücken Sie Ⓐ.

Um eine Koop-Kampagne zu starten, wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **Kampagne** und anschließend **Kooperativ** aus. Beide Spieler müssen ein Spieler-Profil auswählen und anschließend Ⓐ drücken.

Fortschritte speichern und einen Level laden
Ihr Fortschritt innerhalb einer Kampagne wird in sämtlichen Levels des Spiels an bestimmten Kontrollpunkten automatisch gespeichert. Um eine Kampagne vom zuletzt gespeicherten Kontrollpunkt aus fortzusetzen, wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **Kampagne** und anschließend **Fortfahren** aus. Um einen bestimmten Level zu laden, wählen Sie **Kampagne** und anschließend **Level auswählen** aus. Sie können nur Levels auswählen, die Sie bereits gespielt haben.

MÄCHTIGE WERKZEUGE DER EROBERUNG

Erhabenster Rat, der Lebensraum der Menschen ist einzigartig und stellt als solcher unsere Infanterie auch vor einzigartige Herausforderungen. Wir sollten deshalb unserer Infanterie entsprechende Waffenkombinationen zur Verfügung stellen, damit sie variabel auf die verschiedenen Kampfsituationen in offenem Gelände und in unübersichtlichen, beengten Verhältnissen reagieren kann. Die unten aufgeführten Waffen werden an alle Bodentruppen ausgegeben. Manche dieser Waffen sind Dualwaffen, das heißt, man kann sie gleichzeitig mit anderen Waffen einsetzen. Um zwei Waffen auf diese Weise zu führen, drückt und hält man Y, um die Sekundärwaffe aufzunehmen. Mit dem **Schalter links** und dem **Schalter rechts** wird gefeuert.

Kernenergie-Leistung:
100–150 kV: 2–3 dA

Plasmapistole (Dualwaffe)

Die Standardschusswaffe der einfachen Unggoy ist ein sehr flexibles und nützliches Werkzeug, wenn man sie richtig zu benutzen weiß. Plasma-Feuerstöße durchdringen Schilde, wenn der Schütze den Abzug gedrückt hält. Es können wiederholt kurze und schnelle Feuerstöße abgegeben werden. Die Ladung nimmt in schwierigeren Kampfsituationen mit der Zeit ab. Sobald der Energiekern vollständig entladen ist, wird die Waffe nutzlos.

Feuerrate:
420–600 Schuss pro Minute.

Plasmagewehr (Dualwaffe)

Das von den Sangheili bevorzugte Plasmagewehr, das aber auch dem gesamten Militär zur Verfügung steht, eignet sich hervorragend für mittlere Distanzen. In fähigen Händen ist es eine mächtige, leichte und tödliche Waffe. Sie feuert im automatischen oder halbautomatischen Modus superheiße Plasmablitze ab. Die einzige Schwäche der Waffe ist ihre begrenzte Energieversorgung. Sobald der Energiekern vollständig entladen ist, wird die Waffe nutzlos.

Munitionskapazität:
30 Schuss pro Magazin.

Nadelwerfer (Dualwaffe)

Auch wenn der Nadelwerfer gegen Artillerie oder Fahrzeuge nur geringe Wirkung entfaltet, ist er dennoch eine gefährliche Waffe. Er verursacht durch die Widerhaken, die sich beim Aufprall auf weiche Ziele explosionsartig ausbreiten, große Schmerzen. Eine konzentrierte Salve von Nadeln schaltet die meisten Menschen sehr schnell aus. Wegen ihrer Neigung zu Querschlägern sollte die Waffe aber mit Umsicht benutzt werden.

Allianz-Karabiner

Dieses sehr flexible und präzise Gewehr verwendet radioaktive Hochgeschwindigkeitsmunition. Der Karabiner wird am zweckmäßigsten über mittlere Distanzen gegen menschliche Ziele eingesetzt. Er ist mit einer digitalen Sichterweiterung ausgestattet, die angepeilte Ziele in zweifacher Vergrößerung darstellt.

Munitionskapazität:
36 Schuss pro Magazin.

Partikelstrahlengewehr

Das Partikelstrahlengewehr ist eine ausgezeichnete Wahl für die Eliminierung von Zielen über größere Entfernung. Die Waffe auf der Basis geladener Partikel feuert einen tödlichen Strahl ab. Ob mit oder ohne Schild, direkte Kopftreffer garantieren den Erfolg. Das Gewehr ist mit einer digitalen Sichterweiterung mit zwei Vergrößerungsstufen ausgestattet, der das Zielen auf mittlere und große Entfernung vereinfacht.

Leistungskapazität: 18
Feuerstöße pro Aufladung.

Brute-Gewehr

Der Jiralhanae-Granatwerfer feuert durchschlagkräftige, ballistische Sprengladungen ab. Die Sprengladungen können in schneller Folge abgefeuert werden – eine Serie von vier, dann muss nachgeladen werden. Eine sehr kurze Auslösezeit ermöglicht es guten Schützen, Granaten von harten Oberflächen abprallen zu lassen, um so in Deckung befindliche Ziele zu treffen.

Munitionskapazität:
4 Schuss pro Gurt.

Länge: 90 cm.

Allianz-Partikelschwert

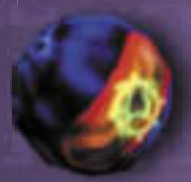
Diese edle und sehr alte Waffe, die nur von den stärksten der Sangheili geführt wird, erfordert großes Können und Mut und erfüllt jeden, der sich der eleganten, blauen Plasmaklinge gegenübersieht, mit Angst und Schrecken. Partikelschwerter dürfen auf keinen Fall von Personen mit unedlem Rang benutzt werden. Drücken Sie Ⓑ, um einen normalen Nahkampfangriff auszuführen, oder ziehen Sie den **Schalter rechts,** um einen einfachen Angriff mit Unterschnitt auszuführen. Sie können auch abwarten, bis sich das Fadenkreuz rot färbt und damit die Zielerfassung anzeigt. Ziehen Sie dann den **Schalter rechts**, um einen vernichtenden Ausfallangriff auszuführen.

Munitionskapazität:
5 Schuss pro Magazin.

Flak-Geschütz

Das Flak-Geschütz ist eine nützliche Infanteriewaffe, dazu gedacht, gegen kleinere Fahrzeuge und Personen eingesetzt zu werden. Die radioaktive Munition macht die Waffe besonders wirkungsvoll gegen menschliche Bodentruppen. Dank seiner optischen Zoomeinrichtung ist das Flak-Geschütz gleichermaßen präzise und leistungsfähig.

Radius: 9 m.



Plasmagranate

Dieses gebräuchlichste Wurfgeschoss unseres Arsenals ist ein vielseitig verwendbarer und leistungsfähiger Plasmasprengsatz. Die intelligente Hafteigenschaft der Plasmagranate erweist sich für geübte Werfer besonders dann als nützlich, wenn es darum geht, menschliche Ziele oder Fahrzeuge aufzuhalten oder zu zerstören. Die Granaten heften sich fest an die menschliche Haut. Eine Auslöseverzögerung von drei Sekunden macht es dem Werfer möglich, sicher aus der Gefahrenzone zu kommen.

PRIMITIVE HILFSMITTEL DES KRIEGES

Erhabener Rat: Zwar sind die Waffen der Menschen primitiv und basieren meist auf Chemikalien und Projektilen, doch manche sind dennoch effektiv. Wir selbst verlassen uns auf Energie-basierte Waffen und haben daher auch auf der Gegenseite mit solchen gerechnet. Demnach müssen wir unsere Strategie entsprechend anpassen, wenn wir es jetzt mit menschlichen Waffen zu tun bekommen. Allerdings erleichtert uns die einfache Machart der menschlichen Waffen auch ihre Analyse. Allianz-Waffen sind grundsätzlich überlegen. Trotzdem sollte ein Mitglied unserer Streitkräfte zur nächstbesten Waffe greifen, ehe es gänzlich unbewaffnet dasteht, auch wenn es sich dabei um eine menschliche Waffe handelt. Allerdings können wir auch diese primitiven Waffen erst dann zu unserem Vorteil nutzen, nachdem wir ihre Funktionsweise in Grundzügen verstanden haben.

M6C-Pistole (Dualwaffe)

Pistolen sind in den meisten Situationen lächerlich harmlos. Wenn der Schütze aber gut zielt, können ihre metallischen Projektile dennoch sehr gefährlich werden. So wenig Gefahr auch von Pistolen ausgeht, verzweifelte Menschen sehen in ihnen oft ihre letzte Rettung. Pistolen weisen keine sichtbaren Hilfsmittel zur Verbesserung der Zielgenauigkeit auf und können nur zwölfmal abgefeuert werden, bevor sie nachgeladen werden müssen.

Munitionskapazität:
12 Schuss pro Magazin.

BR55-Gewehr

Dieses Gewehr ist präzise, mäßig durchschlagkräftig und nimmt größere Mengen kleiner metallischer Projektile auf, die mit Sprengladungen abgefeuert werden. Bei einem Feuerstoß werden drei Schuss abgegeben. Das Kampfgewehr verfügt über eine optische Sichterweiterung, die angepeilte Ziele auf das Doppelte vergrößert.

Munitionskapazität:
36 Schuss pro Magazin.

Maschinenpistole (MP) für hülsenlose Munition M7 (Dualwaffe)

Da diese Waffen auf explosiven Treibsätzen beruhen, sind sie unberechenbar und schwierig zu beherrschen. Kinetische Energie führt zu ungenauen Schüssen. Allein die große Menge der abgefeuerten Projektile führt zu starken Behinderungen der Infanterie.

Munitionskapazität:
60 Schuss pro Magazin.

Munitionskapazität:
4 Schuss pro Magazin.

S2-AM-Scharfschützengewehr

Diese Hochleistungswaffen nutzen Gasdruck zum Ausstoßen der aus sehr hartem Metall gefertigten Projektile. Diese sind mit Hilfsmitteln zur Verbesserung der Aerodynamik versehen. Der lange Lauf ermöglicht präzises Zielen, Projektile durchdringen jedes Körpergewebe. Direkte Kopftreffer schalten auch Infanterieeinheiten aus, die durch Energieschilde geschützt werden. Das Scharfschützengewehr verfügt über eine zweistufige, optische Sichterweiterung, die angepeilte Ziele vergrößert.

Munitionskapazität:
Zwei 102-mm-Hohlladungsraketen.

M19-SSM-Bazooka

Die Bazooka, die erstaunlich effektiv und irgendwie bewundernswert ist, feuert mit chemischem Sprengstoff gefüllte Raketen ab, die Fahrzeuge in Bewegung verfolgen können. Sie sind sogar gegen die Lekgolo wirksam. Die Bazooka verfügt über eine optische Sichterweiterung, die angepeilte Ziele auf das Doppelte vergrößert. Ein Fadenkreuz zeigt an, wenn die Bazooka ein Ziel erfasst hat.

Munitionskapazität: 12 Schrotpatronen Kaliber 8.

M90-Schrotgewehr

Bei dieser langläufigen Waffe werden viele kleine Projektile mit einem einzigen Schuss abgefeuert. Die Projektile breiten sich kegelförmig aus: Das ist zwar auf kurze Distanz ziemlich effektiv, bleibt aber auf größere Entfernung absolut wirkungslos. In dem Labyrinth aus Häuserschluchten, in dem wir oft kämpfen müssen, sollte die Waffe allerdings ernst genommen werden. Die Menschen müssen sie manuell nachladen, um die Kammer neu zu bestücken.

M9-HE-DP-Splittergranate

Diese Splittergranate besteht aus chemischem Sprengstoff in einer festen Ummantelung. Aktiviert wird sie mit einem verzögerten Aufschlagzünder. Wenn ein Mensch sie wirft, wird der Zünder beim Auftreffen auf ein Objekt aktiviert. Allerdings hat die Granate keine Haftfähigkeit und kann unberechenbar abprallen. Der Sprengradius und die Schadenswirkung sollten jedoch nicht unterschätzt werden.

Radius: 4,5–9 m.

M41-LAAG (auf Fahrzeug montiert)

Diese vornehmlich bei Warthog-Fahrzeugen der Menschen angetroffene Waffe feuert mit hoher Geschwindigkeit und in schneller Folge Projektile ab, die durch eine chemische Reaktion gezündet werden. Eine einfache, aber effektive Technologie.

Munitionskapazität:
Unbegrenzt.

Gauss-Kanone M68 (auf Fahrzeug montiert)

Diese seltsame menschliche Waffe benutzt eine uns bekannte Magnetspulen-Technologie, um primitive, aber dennoch effektive Projektile mit unglaublich hoher Geschwindigkeit abzufeuern. Sie ist sehr wirkungsvoll und zerstörerisch gegen Energieschilde. Dagegen ist sie nicht sehr effektiv bei Bodentruppen.

Munitionskapazität:
Unbegrenzt.

VON DER ALLIANZ EINGESETZTE FAHRZEUGE

Wir haben eine größere Anzahl von Niedrigflug- und Bodenfahrzeugen im Einsatz, um das Vordringen auf menschliches Territorium zu beschleunigen. Sie sind bei der auf diesem Planeten herrschenden Anziehungskraft und Atmosphäre am besten dafür geeignet. Die Mission erfordert zusätzliche Truppentransporter, denn wir sind gezwungen, große Mengen von an die Umgebung angepasster Infanterie einzusetzen.

Ghost

CREW: 1

Antrieb: Turbo-Schwerkraftantrieb

Bewaffnung: Zwillings-Plasmakanonen (Leistungsbereich 100–250 kW)

Der Ghost ist das Standard-Kampf-/Transportfahrzeug für eine Person, das sich in Tausenden von Einsätzen bewährt hat und auch in dieser Umgebung voll funktionsfähig bleibt. Dank eines Turboladers, der kurzzeitig die Energie der Zwillings-Plasmakanonen und der Servolenkung nutzt, kann auf diesem Planeten eine ziemlich hohe Geschwindigkeit erreicht werden. Ziehen Sie den **Schalter links**, um einen Temposchub zu erreichen.

Banshee

CREW: 1

Antrieb: Turbo-Schwerkraftantrieb

Bewaffnung: Zwillings-Plasmakanonen

Sekundäres Waffensystem: Flak-Geschütz

Der Banshee ist zwar langsam, aber dafür auf Planeten mit dichter Atmosphäre äußerst manövrierfähig. Er beherrscht Loopings und Fassrollen, was ihn für menschliche Bodenstellungen schwierig zu treffen macht. Die Zwillings-Plasmakanonen und ein einzelnes Flak-Geschütz machen ihn zu einem Fahrzeug, das sich hervorragend für Tiefflüge, Bombardierungen und Aufklärungseinsätze eignet.

Wraith

CREW: 1

Antrieb: Turbo-Schwerkraftantrieb

Bewaffnung: Plasmamörser und zwei automatische Plasmakanonen

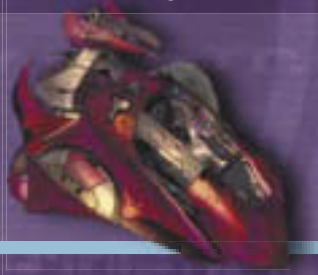
Die schwere Bewaffnung mit ballistischen Plasmakanonen macht Wraiths zu ausgezeichneten Bodenangriffsfahrzeugen für den Erstschlag. Sie können ebenso effektiv gegen Gebäude und Fahrzeuge wie gegen Infanterieeinheiten eingesetzt werden. Wegen ihrer beachtlichen Masse sind Wraiths langsam und es gibt deshalb eine Turbofunktion, die hilft, eine bessere Manövrierfähigkeit zu erzielen.

Spectre

CREW: 1 + 1 Schütze (+ 2 Beifahrer)

Antrieb: Turbo-Schwerkraftantrieb

Bewaffnung: Plasmakanone



Der Spectre ist ein gepanzerter Truppentransporter, klein und manövrierfähig genug, um sich in menschlichen Wohngebieten mit Leichtigkeit zu bewegen. Er kann einen Piloten und einen Schützen aufnehmen. Zwei Passagiere finden an den Seiten Platz. Die relativ niedrige Geschwindigkeit des Spectres macht ihn allerdings bei Angriffen zum leichten Ziel. Die am Heck montierte Plasmakanone hat auf die meisten Menschen eine äußerst abschreckende Wirkung, sollte aber am besten erst gegen Ende einer Kampfsituation eingesetzt werden.

Shadow

CREW: 2+8

Antrieb: Turbo-Schwerkraftantrieb

Bewaffnung: Plasmakanone

Beim Shadow handelt es sich um den flexibelsten Bodentransporter für Truppen, der gleichzeitig mehrere bewaffnete Einsatzkräfte schnell und effizient befördern kann. Er kann einen Fahrer, einen Schützen sowie bis zu acht Passagiere aufnehmen – je nach Art und Umfang der transportierten Infanterieeinheiten. Der Shadow ist ausgerüstet, um Jiralhanae, Sangheili, Unggoy und Kig-yar zu befördern.

BODENFAHRZEUGE DER MENSCHEN

Rat: Die Fahrzeuge der Menschen, die in mancher Hinsicht noch primitiver sind als ihre Waffen, müssen dennoch ernst genommen werden. Die gewöhnlich bewaffneten und für Radfahrzeuge erstaunlich wendigen Fahrzeuge der Menschen wurden speziell für das hiesige Gelände entwickelt. Es war nicht besonders schwierig, detaillierte Beschreibungen dieser Fahrzeuge aus öffentlichen und chiffrierten Datenströmen herauszufiltern. Wir haben dort nur wenig gefunden, was wir nicht bereits vermutet hatten.

LAF M12 Warthog

CREW: 1+1 (plus 1 im Fond)

Gewicht: 3,25 Tonnen

Bewaffnung: Dreiläufiges 12,7-mm-Maschinengewehr

Gut bewaffnet und äußerst wendig, ist der Warthog das einzige Fahrzeug der Menschen, das sich in beengten Verhältnissen mit dem Ghost messen kann. Er kann drei Passagiere befördern, von denen einer die geschützturmartig montierte Projektilwaffe bedient. Die Waffe feuert hoch verdichtete Überschallprojektile aus Metall ab. Der Warthog ist ziemlich schnell und kann mit Hilfe eines mechanisch/magnetischen Bremssystems enge Wendemanöver ausführen. Man bringt ihn schnell zum Stehen, indem man den **Schalter links** zieht und damit die Handbremse betätigt.

LPAF M12G1 Warthog

CREW: 1+1 (plus 1 im Fond)

Gewicht: 3,5 Tonnen

Bewaffnung: 25-mm-Gauss-Kanone

Dieses Fahrzeug ist bis auf die geschützturmartig montierten Magnetbeschleunigerkanonen in jeder Hinsicht mit anderen Personentransportern der Menschen identisch. Das Geschütz feuert einzelne durchschlagkräftige Hochgeschwindigkeitsprojektile ab. Die Auswirkungen auf Schilde und Panzerung sind beachtlich.

M808B Scorpion MBT

CREW: 1 Mensch oder einzelner Cyborg-Pilot

Hauptwaffe: 90-mm-Hochgeschwindigkeitsrakete

Sekundär-/Koaxialwaffe: 7,62-mm-PB-L (panzerbrechendes Leuchtspurgeschoss)

Der Scorpion ist ein schwerer, langsamer, aber dennoch mächtiger Panzer der Menschen, der sich sowohl gegen Boden- als auch Luftziele behaupten kann. Die Kombination der Waffen – eine große, einschüssige Kanone und eine sekundäre Koaxialwaffe, die in schneller Serie Metallprojektile abfeuert – macht ihn zu einem primären Ziel. Er ist stark gepanzert und schwierig zu zerstören.

Einsteigen

Wenn man sich nah bei einem sich langsam bewegenden oder stehenden Fahrzeug befindet, kann man in dieses Fahrzeug einsteigen, indem man Ⓧ gedrückt hält. Man kann von vorn, von hinten und von der Seite in Fahrzeuge einsteigen – mit einem vorsichtigen Sprung sogar von oben. Nachdem Sie eingestiegen sind, können Sie den Fahrer- oder Passagiersitz und sogar den Schützenplatz einnehmen.

EINSTELLUNGEN

Über das Menü **Einstellungen** passen Sie ein Spieler-Profil an oder erstellen einen Satz von Regeln für einen der Multiplayer-Spieltypen.

Spieler-Profile

Sie können mehrere unterschiedliche Spieler-Profile anlegen und einzeln anpassen. Ändern Sie den Namen eines Profils, die Controller-Einstellungen, die Multiplayer-Charakteristiken eines Profils oder löschen Sie ganze Spieler-Profile. Um ein Spieler-Profil anzulegen oder zu bearbeiten, wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **Einstellungen** und anschließend **Spieler-Profile** aus.

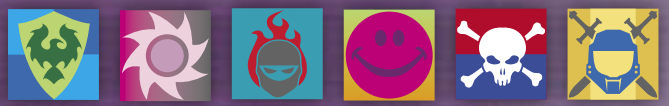
So ändern Sie die Controller-Belegung

Sie können die Controller-Belegung jedes einzelnen Spieler-Profils an Ihren Spielstil anpassen, darunter auch die Tastenbelegung und die Geschwindigkeit, mit der Sie sich umsehen können. Manche Spieler ziehen es vor, mit umgekehrter Steuerung zu spielen. Das bedeutet, dass Sie nach unten sehen, wenn Sie den rechten Ministick nach oben bewegen, und nach oben blicken, wenn Sie ihn nach unten bewegen. Experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen, um herauszufinden, welche Kombination Ihnen am besten zusagt.

Um die Controller-Belegung zu ändern, wählen Sie im Bildschirm **Profil bearbeiten** die Option **Steuerung** aus. Sie können die Belegung auch während einer Kampagne oder eines Multiplayer-Spiels ändern, indem Sie **START** drücken, um das **Spielmenü** zu öffnen.

So ändern Sie das Erscheinungsbild Ihres Multiplayer-Charakters

Um das Erscheinungsbild Ihres Charakters in Multiplayer-Spielen anzupassen, wählen Sie im Menü **Profil bearbeiten** die Option **Erscheinungsbild** aus. Sie können sich entweder für einen Spartan oder einen Allianz-Elite entscheiden, eine Erst- und eine Zweitfarbe wählen und ein eigenes Spieler-Emblem entwerfen.



Spielvarianten

Bei jeder Art von Multiplayer-Spiel gibt es einen Satz von Regeln, eine so genannte Variante. Sie können die Regeln für ein von Ihnen angelegtes Spiel ändern, indem Sie eine eigene Spielvariante erstellen. Um eine Spielvariante anzupassen, wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **Einstellungen** aus. Wenn Sie eine von Ihnen angelegte Spielvariante benutzen möchten, wählen Sie in der **Spiel-Lobby** die Option **Spiel-Setup** und anschließend **Regeln ändern** aus.

MULTIPLAYER-GRUNDLAGEN

Das Multiplayer-Feature von *HALO 2* macht es Freunden möglich, sich zu finden, gemeinsam zu spielen und sich innerhalb der *HALO 2*-Welt als Gruppe zu bewegen. Sie können Multiplayer-Spiele mit Ihren Freunden per Splitscreen, System Link und über den Xbox *Live*™ Service spielen.

Splitscreen

Beim Splitscreen-Spiel können bis zu vier Spieler zugleich auf nur einer Konsole gegeneinander antreten. Um ein Splitscreen-Spiel zu starten, wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **Splitscreen** aus.

System Link

Beim Spielen über System Link können Sie zwei Xbox Videospielsysteme mit einem Xbox System Link Kabel verbinden oder es können bis zu 16 Xbox Videospielsysteme unter Verwendung eines Ethernet-Hubs miteinander verbunden werden. Weitere Informationen darüber finden Sie im Xbox Handbuch. Um ein System Link Spiel zu hosten oder an einem teilzunehmen, wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **System Link** aus.

Xbox *Live*

Über den Xbox *Live* Service können Sie Multiplayer-Spiele mit Teilnehmern aus aller Welt spielen und neue *HALO 2*-Karten herunterladen. Um ein Multiplayer-Spiel über Xbox *Live* zu starten, wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **Xbox *Live*** aus (für weitere Informationen siehe S. 24).

Spiel-Lobbys

Um einen der Multiplayer-Spieltypen zu spielen, müssen Sie eine Spiel-Lobby aufsuchen. Eine Spiel-Lobby ist ein Treffpunkt, an dem Sie Freunde treffen und mit ihnen sprechen und Spiele starten oder Spielen beitreten können.

In der **Spielvorbereitungs-Lobby** können Sie ein Spiel einrichten; Sie können hier auch Ihre Spiel-Karte und die Optionen anpassen und eine Koop-Kampagne im Splitscreen-Modus starten.

Wenn Sie über System Link spielen möchten, gehen Sie zum **Verfügbare Spiele**-Bildschirm, um ein neues Spiel anzulegen oder einem verfügbaren Spiel beizutreten.

Spieltypen

Es gibt sieben verschiedene Multiplayer-Spieltypen. Jeder Spieltyp verfügt über vorgefertigte Varianten, die jeweils unterschiedliche Regeln für ein Spiel schaffen. Beim „Showdown"-Spieltyp gibt es eine reguläre Variante mit der Bezeichnung „Showdown", ferner „Showdown (Team)", „Raketen" und andere. Sie können auch eigene Varianten eines Spieltyps anlegen, um eigene Regeln für ein Spiel vorzugeben:

- Showdown: Die meisten Gegner eliminieren.
- Kampf um die Flagge: Die Flagge des gegnerischen Teams erobern und zur Basis des eigenen Teams zurückbringen, um die meisten Punkte zu erzielen.
- Angriff: Die Bombe des eigenen Teams zur Basis des anderen Teams bringen, dort aktivieren und ablegen, um die meisten Punkte zu erzielen.
- Hügelkönig: Den Hügel für den längsten Zeitraum besetzt halten.
- Oddball: Den Ball finden und so lange wie möglich im Besitz halten.
- Moloch: Nur der Moloch kann gewinnen – wer Moloch ist, wird von allen anderen gejagt.
- Territorien: Neue Territorien auf der Karte entdecken und kontrollieren, und so die meiste Zeit erringen.

Karten

Eine Karte ist ein speziell für Multiplayer-Spiele entworfener, eigenständiger Spiel-Level. Die meisten Karten sind Varianten bestimmter Kampagnen-Levels aus *HALO 2*. Die Karten sind unterschiedlich groß, mit unterschiedlichen Arten von Gebäuden, Landschaften usw. Große Karten sind praktisch, wenn Sie mit vielen Teilnehmern spielen. Manche Karten enthalten Objekte, mit denen Sie interagieren können. Drücken Sie Ⓧ, um mit einem Objekt zu interagieren. Alle Karten können in sämtlichen Spieltypen gespielt werden.

Hörweite

Wenn Sie Spiele über System Link oder Xbox *Live* spielen, können Sie die Stimmen anderer Spieler hören. In *HALO 2* sind die Stimmen der Mitspieler umso lauter zu hören, je näher diese Spieler sind. Je leiser die Stimmen sind, desto weiter sind sie von Ihnen entfernt. Dadurch können Sie abschätzen, wie weit andere Spieler von Ihnen entfernt sind. Seien Sie jedoch vorsichtig – in der Nähe befindliche Gegner können auch Sie hören.

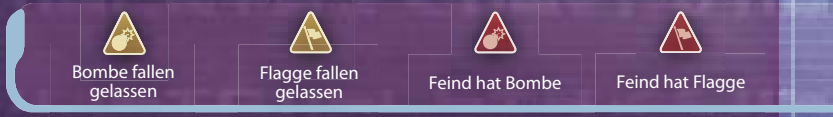
Falls Sie einen Xbox Communicator besitzen, können Sie Ihr Team führen, indem Sie mit ihm sprechen. Drücken Sie kurz die **Weiße Taste**, um Ihr Funkgerät einzuschalten und mit Ihrem Team zu sprechen, wo immer auf der Karte es sich auch gerade befindet. Die Funkverbindung bleibt bestehen, solange Sie sprechen.

Multiplayer-HUD

Das Multiplayer-HUD ist um die Multiplayer-Rangliste erweitert, die Ihnen oberhalb Ihrer eigenen Punktzahl die Punkte des jeweils führenden Spielers oder Teams anzeigt. Falls Sie der führende Spieler sind, werden die Punkte des zweitbesten Spielers oder Teams unterhalb Ihrer eigenen angezeigt. Die Rangliste befindet sich unten rechts auf dem Bildschirm. Halten Sie die **BACK**-Taste gedrückt, um sich erweiterte Punktübersichten anzusehen.

Multiplayer-Warnanzeigen

Bei Multiplayer-Spielen werden unterhalb Ihres Fadenkreuzes diverse zusätzliche Warnanzeigen eingeblendet – diese können wertvolle Hilfe leisten.



Wegpunkte

Wegpunkte sind HUD-Elemente, die den Status von Objekten in Ihrem Sichtbereich angeben. Achten Sie bei Team-Spielen und Objekt-basierten Spielen wie „Kampf um die Flagge" oder „Angriff" unbedingt auf diese Wegpunkte.

Xbox *Live*!

Entdecken Sie neue *Halo 2*-Dimensionen
Bei Xbox *Live*™ handelt es sich um eine Internet Gaming Community für Spieler mit Hochgeschwindigkeits- oder Breitband-Internetverbindung, in der Sie sich eine dauerhafte Spielerkennung schaffen und eine Freundesliste mit anderen Spielern einrichten können. Die Freundesliste zeigt Ihnen an, wann Ihre Freunde online sind, und Sie können Spieleinladungen erhalten.

Sofern Spiele über einen Mehrspielermodus verfügen, können Sie Ihre Freunde zu einem Spiel einladen und während des Spiels direkt mit ihnen sprechen. Für einige Spiele sind herunterladbare Inhalte erhältlich wie neue Level, Missionen, Waffen, Fahrzeuge und vieles mehr, die Sie auf Ihre Xbox herunterladen können.

Anschließen
Bevor Sie Xbox *Live* verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits- oder Breitband-Internetverbindung anschließen und den Xbox *Live* Service abonnieren. Um herauszufinden, ob Xbox *Live* an Ihrem Wohnort verfügbar ist, und um Informationen zum Anschluss an Xbox *Live* zu erhalten, gehen Sie zu www.xbox.com/connect.

Vermittelte Spiele

Schnell ins Spiel
Bei „Schnell ins Spiel" werden nach dem Zufallsprinzip ein Spieltyp, eine Karte und der schnellste verfügbare Service für Sie ausgewählt, damit Sie sich gleich in den Spielspaß mit anderen Spielern stürzen können, die in etwa Ihrer Fertigkeitenstufe entsprechen.

OptiMatch
Sie wählen eine Spielervermittlung-Spielliste aus, um mit anderen Spielern zusammengebracht zu werden, die dieselbe Liste ausgewählt haben und in etwa Ihrer Fertigkeitenstufe entsprechen. Diese Spieler verfügen über die optimale Verbindungsgeschwindigkeit, damit Sie möglichst viel Spaß an Ihrem Spiel haben.

Stufen
Der Ausgang einer „Schnell ins Spiel"-Partie oder eines OptiMatch-Spiels wirkt sich auf Ihre *HALO 2*-Xbox *Live*-Stufe in einer bestimmten Spielliste aus. Bei jedem einzelnen Typ von Spielliste können Sie eine eigene Stufe erreichen. Je weiter Sie sich in einer Spielliste verbessern, desto höher ist Ihre Stufe. Und je mehr Sie spielen, desto besser stehen Ihre Chancen, auf einen Spieler zu treffen, der eine ähnliche Fertigkeitenstufe wie Sie erreicht hat.

Benutzerdefiniertes Spiel
Sie können gegen einen bestimmten Spieler, eine Gruppe von Spielern oder einen anderen Clan spielen. Benutzerdefinierte Spiele sind private Spiele, zu denen Sie andere Spieler einladen müssen, damit sie beitreten können (weitere Einzelheiten siehe S. 26). Um ein benutzerdefiniertes Spiel zu starten, wählen Sie **Gruppe anlegen** und anschließend die Option **Spiel-Setup** aus, um das Spiel zu konfigurieren. Wenn alle Mitglieder Ihrer Gruppe bereit sind, wählen Sie die Option **Spiel starten** aus.

Hinweis: Benutzerdefinierte Spiele haben keinen Einfluss auf Ihre Xbox Live HALO 2-Stufen.

Gruppe anlegen
Sie können eine Gruppe anlegen, um gemeinsam mit anderen zu spielen (weitere Einzelheiten siehe S. 26).

Xbox Communicator
Behalten Sie Ihren Clan im Auge, verspotten Sie Gegner oder brüllen Sie Ihren Kumpel an, der keine Ahnung zu haben scheint, was „Stellung halten" bedeutet. Weitere Informationen finden Sie in der Anleitung zu Ihrem Xbox Communicator.

Xbox *Live* Gäste
Im Splitscreen-Modus können Sie und drei Ihrer Gäste ein benutzerdefiniertes Spiel auf Ihrer Xbox spielen. Wählen Sie im **Hauptmenü** die Option **Xbox *Live*** aus, drücken Sie anschließend Ⓐ und wählen Sie ein Spieler-Profil aus.

Xbox *Live* Statistiken
Sie können Ihre Statistiken weltweit mit denen anderer Spieler vergleichen. Detailliertere Informationen zu Statistiken finden Sie auf den Bungie.net-Seiten im Internet.

SPIELEN SIE MIT FREUNDEN!

Es gibt mehrere Möglichkeiten für die Suche nach *HALO 2*-Multiplayer-Spielen, die Sie gemeinsam mit Freunden oder anderen Spielern, die Sie online getroffen haben, spielen können. Über ein Xbox *Live* Konto können Sie auf Ihre Xbox *Live* Freundesliste zugreifen, um *HALO 2*-Multiplayer-Spiele zu spielen. Sie können auch Freunde zu einer **Gruppe** zusammenfassen, die für die Dauer einer Xbox *Live* Multiplayer-Sitzung miteinander spielt. Und Sie können aus einer Gruppe von Spielern einen **Clan** bilden.

Freundesliste

Wenn Sie sich bei Ihrem Xbox *Live* Konto anmelden, wird die Freundesliste von *HALO 2* angezeigt. Sie können jederzeit Y drücken, um die Freundesliste anzeigen zu lassen. Während einer Kampagne oder eines Multiplayer-Spiels öffnen Sie die Freundesliste, indem Sie **START** und anschließend Y drücken. Nutzen Sie die Freundesliste, um sich eine Liste mit Freunden, Clan-Informationen und Spielern anzusehen, gegen die Sie kürzlich gespielt haben.

Freunde

Sie können bis zu 100 andere Spieler in Ihre Freundesliste aufnehmen. Schicken Sie einem Freund eine Text- oder Sprachnachricht, versenden Sie Gruppeneinladungen oder entfernen Sie einen Freund aus Ihrer Liste. Die Status-Spalte zeigt Ihnen, wer gerade online ist, wer zu Ihrer Gruppe gehört und wer momentan Gruppenanführer ist.

Clan

Das Clan-Register zeigt alle Spieler Ihres Clans an, damit Sie ihnen Nachrichten schicken können. Über das **Clan**-Register können Sie einen Clan anlegen, einem Clan beitreten oder ihn verlassen.

Spielerliste

Die Spielerliste zeigt alle aktuellen Spieler und bis zu 100 der Spieler an, gegen die oder mit denen Sie erst kürzlich gespielt haben. Sie können sich Spieler-Profile ansehen, Text- oder Sprachnachrichten verschicken, Feedback über andere Spieler hinterlassen oder Freundesanfragen senden.

Gruppe

Eine Gruppe ist ein zeitweiliger Zusammenschluss von Freunden oder Spielern, die Sie gerade erst kennen gelernt haben. Zusammen können Sie ein OptiMatch oder ein benutzerdefiniertes Spiel über den Xbox *Live* Service spielen. Es ist so, als säßen Sie mit Leuten aus der ganzen Welt zusammen auf einem Sofa, um durch das *HALO 2*-Universum zu reisen.

Gruppe anlegen

Um eine Gruppe anzulegen, wählen Sie im Bildschirm **Xbox *Live*** die Option **Gruppe anlegen** aus und verschicken anschließend Gruppeneinladungen! Drücken Sie in der **Spielvorbereitungs-Lobby** Y, um Ihre Freundesliste anzuzeigen, markieren Sie den Freund, den Sie einladen möchten, und drücken Sie abschließend A, um eine Gruppeneinladung zu senden. Freunde, die sich Ihrer Gruppe anschließen, erscheinen in der Spielvorbereitungs-Lobby.

Als **Gruppenanführer** haben Sie die Wahl, wohin Sie Ihre Gruppe führen. Um sich anzusehen, wohin Sie Ihre Gruppe führen können, wählen Sie in der **Spielvorbereitungs-Lobby** die Option **Spiel-Setup** aus. Beim Wechsel von einem Spiel zum anderen können Sie Ihre Gruppe mitnehmen.

Hinweis: Gruppen werden immer nur für die Dauer einer Sitzung gebildet, das heißt, wenn sich alle abgemeldet haben, wird die Gruppe aufgelöst.

Clans

Ein Clan ist eine mehr oder weniger beständige Vereinigung von *HALO 2*-Spielern im Xbox *Live* Service. Jeder Clan kann aus bis zu 100 Mitgliedern bestehen, aber Sie können immer nur einem einzigen Clan angehören. Um einen Clan zu gründen, einem beizutreten oder ihn zu verlassen, drücken Sie Y und wählen dann in der **Freundesliste** das **Clan**-Register aus.

Clan-Stufen beziehen sich immer auf den gesamten Clan. Die Mitglieder eines Clans fallen in vier Kategorien: **Oberhaupt**, **Mitarbeiter**, **Mitglied** und **Anwärter**. Ein Clan muss mindestens ein Oberhaupt haben. Alle, die sich einem Clan anschließen, werden standardmäßig zunächst zum Mitglied.

Mehr über Ihren Clan erfahren Sie auf den Bungie.net-Seiten (weitere Einzelheiten siehe S. 29).

Einzelspieler-Strategie

Wenn Sie als Einzelspieler spielen, ist es wichtig, dass Sie mit Ihren beiden unterschiedlichen Waffen korrekt umgehen können. Sie sollten eine Waffe mit großer Reichweite (z. B. ein Kampfgewehr) und eine mit kurzer Reichweite (z. B. ein Schrotgewehr) mitführen. Stellen Sie außerdem sicher, dass Sie immer ein paar Granaten zur Hand haben. Rückwärts laufen und dabei Granaten werfen ist eine tolle Verteidigungsmethode, wenn andere Spieler auf einer Karte Sie überrumpelt haben. Benutzen Sie in beengten Verhältnissen und auf kurze Entfernung Dualwaffen und in Außenbereichen Fahrzeuge. Requirieren Sie Fahrzeuge anderer Spieler. Bei einem erfolgreichen Kaperversuch wird der jeweilige Spieler von seinem Sitz gestoßen. Bewegen Sie sich langsam, indem Sie geduckt gehen, wenn Sie von Bewegungssensoren anderer Spieler nicht entdeckt werden möchten. Stürmen Sie Gebäude nicht durch die Vordertür. Schleichen und Planung kann manchmal nicht schaden.

Team-Strategie

Erfolgreiche Teams sind meistens deshalb erfolgreich, weil sie alles koordinieren und gut miteinander kommunizieren.

- Sprechen Sie mit Ihrem Team, um es anzuleiten. Drücken Sie kurz die **Weiße Taste**, um Ihr Funkgerät einzuschalten und mit Ihrem Team zu sprechen, wo immer auf der Karte es sich auch gerade befindet. Seien Sie jedoch vorsichtig – in der Nähe befindliche Gegner können auch Sie hören.
- Kümmern Sie sich um die Waffenauswahl Ihres Teams. Lassen Sie im Team-Showdown einen Spieler mit der Bazooka und einen anderen mit dem Scharfschützengewehr antreten.
- Finden Sie die Stärken Ihrer Teamkameraden heraus und setzen Sie Ihr Team entsprechend ein. Wer ist der beste Schütze auf große Entfernungen? Derjenige sollte Ihr Scharfschütze sein.
- Bleiben Sie in der Nähe Ihrer Teamkameraden. Ziehen Sie nicht allein los, es sei denn, dafür gibt es einen taktischen Grund. Beachten Sie, dass Teamkameraden durch Symbole über ihren Köpfen als solche ausgewiesen werden.
- Sie sollten sich mit dem Spieltyp auskennen, den Sie gerade spielen. In einem Team können nicht alle dasselbe tun. Jeder muss eine andere taktische Rolle spielen. Zum Beispiel muss bei „Kampf um die Flagge" jemand auch die Verteidigung übernehmen – wenn alle in die Offensive gehen, können Sie nicht gewinnen.

Bungie.net ist die Spielzentrale des Universums für die *HALO 2*-Community, HALO 2-Clans und einzelne *HALO 2*-Spieler. Bungie.net ist der Ort, an dem Sie die aktuellsten Informationen zu *HALO 2* bekommen, an dem Sie sich mit dem Bungie-Team austauschen und coole Dinge im Bungie Store erwerben können. Bei Bungie.net erfahren Sie alles, was Sie brauchen, um ein besserer *HALO 2*-Spieler zu werden.

Wenn Sie ein Bungie.net-Konto anlegen, können Sie auf die Bungie-Foren zugreifen und sich ansehen, welche Ihrer Freunde gerade auf Xbox *Live* online sind. Sie können Statistiken der letzten *HALO 2*-Spiele abrufen, die Sie über Xbox *Live* gespielt haben, Ihre Statistiken mit denen von Freunden vergleichen und sich anhand der verschiedenen Spiellisten über Ihre aktuelle Ranglistenposition informieren.

Clan-Support

Jeder *HALO 2*-Clan erhält bei Bungie.net eine eigene Seite mit einem privaten Forum und einem Nachrichten-System. Sie können sich mit anderen Clan-Mitgliedern austauschen, sich Clan-Statistiken ansehen und Strategien entwickeln. Bei Bungie.net finden Sie auch Informationen zu den *HALO 2*-Spitzen-Clans.

7th Column

Entdecken Sie die „7th Column", Bungies offiziellen Fanclub und Untergrundarmee. Helfen Sie bei der Übernahme der Weltherrschaft. Mitglieder können bei Bungie.net gemeinsam mit ihren Freunden eigene Gruppen mit persönlichen Foren, Neuigkeiten und vielem mehr gründen.

Tauchen Sie tiefer in die Welt von Bungie und *HALO 2* ein – hier finden Sie ein paar der vielen tollen Community-Sites im Netz (in alphabetischer Reihenfolge):

- Halo Planet (www.haloplanet.com)
- HBO (halo.bungie.org)
- Rampancy.net (www.rampancy.net)
- Red vs Blue (www.redvsblue.com)
- Subnova (www.subnova.com)

MITWIRKENDE

Bungie

Verantwortlicher Projekt
Jason Jones

Produktionsleitung
Pete Parsons

Verantwortliche Technik
Charlie Gough
Chris Butcher
Michael Evans
Ben Wallace

Verantwortliche Design
Paul Bertone
Jaime Griesemer

Künstlerische Leitung
Marcus Lehto

Drehbuch, Leitung Videosequenzen
Joseph Staten

Komponist, Leitung Audio
Marty O'Donnell

Verantwortlicher Multiplayer und Benutzeroberfläche
Max Hoberman

Produktion
Michel Bastien
Hamilton Chu
Curtis Creamer

Management Tests, Produktion Bungie.net
Harold Ryan

Technik
Hao Chen
Bernie Freidin
Bart House
Damian Isla
Jason Major
Eamon McKenzie
Mat Noguchi
Adrian Perez
Stefan Sinclair
Greg Snook
Luke Timmins

Technik (Weitere)
Damien Neff

Missions-Design
Tyson Green
Rob Stokes

Missions-Design (Weitere)
Hardy LeBel
Stephen Okasaki

Videosequenzen-Design
CJ Cowan

Verantwortlicher 3-D- und Effekt-Grafik
Shi Kai Wang

3-D-Grafik
Eric Arroyo
Travis Brady
Robt McLees
Juan Ramirez

3-D-Grafik (Weitere)
Kelly Rains ●

Animation, Spiel und Videosequenzen
Bill O'Brien
Mike Budd
John Butkus
Nathan Walpole

Animation (Weitere)
Jeremy Fones
Stacey Moore

Verantwortliche Umgebungsgrafik
David Dunn
Christopher Barrett

Einzelspieler-Umgebungsgrafik
Frank Capezzuto
Vic DeLeon
Tom Doyle
Justin Hayward
Paul Russell
Michael Wu
Mike Zak

Einzelspieler-Umgebungsgrafik (Weitere)
Chris Lee

Verantwortlicher Multiplayer-Umgebungsgrafik
Chris Carney

Multiplayer-Umgebungsgrafik
Steve Cotton

Benutzeroberfläche
David Candland

Grafikproduktion
Paul Clift

Effekte
Steve Scott

Matte-Ausgestaltung
Eddie Smith

Verantwortlicher Audio
Jay Weinland

Sounddesign
C Paul Johnson

Verantwortliche Test
Doug Boyce
Jamie Evans
Zach Russell

Test-Tool-Technik
Aaron Lieberman
Luis Villegas
Roger Wolfson

Technische Software-Tests
Mike Cody
Ryan Hylland
Travis Chen (Praktikant)

Verantwortlicher Bungie.net
Brian Jarrard

Bungie.net-Team
Tom Gioconda
Lorraine McLees
Frank O'Connor
Bungie-Webmaster

Bungie.net-Unterstützung (Weitere)
Christopher Barney ●
Zoé Brawley ●
Claire Jennings
Matt Soell

Bungie-Prinzessinnen
Alta Hartmann
Amanda Anderson ●

Unterstützung (Weitere)
Steve Abeyta
The Ant Farm
– Titel und Trailer
J. David Atherton
– Digitale Aufnahmetechnik
Dawn Hershey, C.S.A.
– Leitung Casting
Jim und Esmerelda McQuillan,
– MAKING OF HALO 2-Dokumentation
ReelFX, Creative Studios, Inc
– Zusätzliche Videosequenzen-Animation
Michael Salvatori
– Zusätzliche Musik- und Audio-Produktion
Steve Vai
– Mit freundlicher Genehmigung durch Epic Records
Lee Wilson
– Storyboard-Grafik

Videosequenz-Sprecher (Originalversion)
(in alphabetischer Reihenfolge)
Dee Baker
– Gravemind
Julie Benz
– Miranda Keyes
Hamilton Camp
– Prophet der Gnade
Tim Dadabo
– 343 Guilty Spark
Robert Davi
– SpecOps-Anführer
Keith David
– Gebieter
Steve Downes
– Master Chief
Robin Atkin Downes
– Prophet des Bedauerns
Miguel Ferrer
– Anführer der Ketzer
John Michael Higgins
– 2401 Penitent Tangent
Ron Perlman
– Lord Hood
Kevin Michael Richardson
– Tartarus
David Scully
– Sergeant Johnson
Jen Taylor
– Cortana
Michael Wincott
– Prophet der Wahrheit

Künstliche Intelligenz-Sprecher (Originalversion)
Ken Boynton
– Brute
David Cross
– Marine
Tim Dadabo
– Marine
Chris Edgerly
– Brute
Orlando Jones
– Marine Sergeant
John Kassir
– Marine
Andy McKage
– Marine
Marty O'Donnell
– Schakale, Jäger und Flood
Brian Posehn
– Grunt
Laura Prepon
– Marine
Michelle Rodriguez
– Marine
David Scully
– Elite
Pete Stacker
– Marine Sergeant
Joseph Staten
– Grunt
Norm Woodel
– Elite

Zusätzliche Sprecher:
Die Bungie-Aushilfsspieler

Casting und Sprachbearbeitungsdienste
Blindlight

Microsoft

Benutzertests
John Hopson
Randy Pagulayan

Xbox Marketing und Public Relations
Chuck Blevens
Jen Martin
Cameron Payne
Genevieve Waldman
Orlena Yeung

Lokalisierung
Peter Fitzpatrick
Kyoung Ho Han
Mitsuru Kitamura
Robert Shih-Wei Lin
Victoria Olson
Jason Shirley
Michael Ivory
Ian Walsh

Xbox Plattform und Xbox *Live*
Mei-Mei Bong
Michal Bortnik
Sam Charchian
Tony Chen
Michael Courage
Brent E. Curtis
Tristan Jackson
Daniel McGillicuddy
Boyd Multerer
Anthony Smith
Jason Strayer
Van Van

Tests (Weitere)
Adrian Brown
Jeremy Fischer
Domenic Koeplin
Matt Shimabuku
Justin Jones

Handbuch-Design
Jeannie Voirin

Benutzererfahrung
Caitlin Sullivan
Matt Whiting

Besonderer Dank:
Robbie Bach, Matt Case, Lev Chapelski, FASA Studios, Ed Fries, Nick Gray, Shane Kim, Peter Moore, Stuart Moulder, Alex Seropian.

Herstellergarantie für Ihre Kopie der Xbox-Spielsoftware („Spiel“)

Garantie.

Microsoft Corporation („Microsoft“) garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

Ihre Ansprüche.

Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

Gesetzliche Rechte.

Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat.

WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN)

Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

Keine weiteren Gewährleistungen.

Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

Haftungsbeschränkung.

Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

SUPPORT

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 1 48894	1 800 1 48897
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0800 443716	0800 443710
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domänennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sein denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt. Weitere in diesem Dokument aufgeführte tatsächliche Produkt- und Firmennamen können Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

Unbefugte Vervielfältigung, Zurückentwicklung, Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, Umgehung des Kopierschutzes sowie das Spielen um Geld ist strengstens verboten.

© & ℗ 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, OptiMatch, Xbox, Xbox *Live* , die Xbox-, Xbox *Live*- und XSN Sports-Logos und Halo 2 sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Entwickelt von Bungie für Microsoft Corporation. Bungie und das Bungie-Logo sind Marken von Bungie.

„Havok.com™“; © 1999-2002 Telekinesys Research Limited. Alle Rechte vorbehalten. Weitere Details unter www.havok.com.

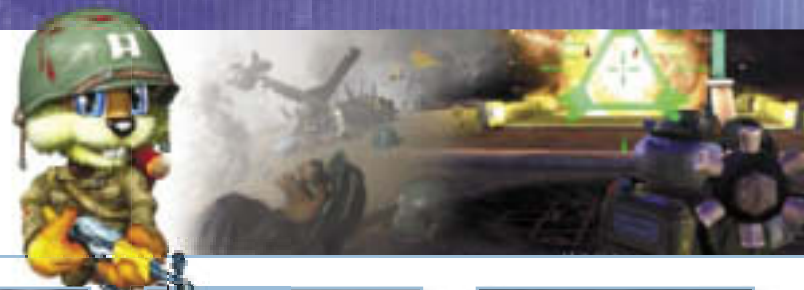
„OC3“; © 1998-2002, OC3 Entertainment, Inc. und deren Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

Sprachsamples sind Besitz der Spectrasonics „Symphony of Voices“ CD-ROM-Sammlung.

Hergestellt unter Lizenz von Dolby Laboratories.

Verwendet Bink Video. © 1997-2004 RAD Game Tools, Inc.

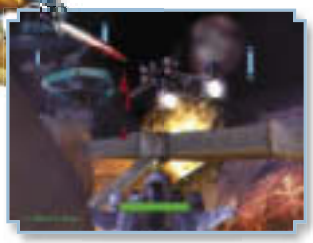
Conker™ Live & Reloaded



Conker, das frechste Eichhörnchen der Gaming-Welt, gibt sich in einem brandneuen, teambasierten Xbox *Live*™-fähigen Shooter erneut die Ehre. Handlungsbasierte Kampagnen und temporeiche Deathmatch-Modi über Xbox *Live* und System Link zeichnen das Spiel aus. Stellt aus sechs Kampfexperten eigene Elite-Teams zusammen und zieht in konventionelle und futuristische Mehrspieler-Schlachten. Auch dieses Mal wartet Conker mit einem Mix aus Nonstop-Action, Humor, Gewalt und frechen Anspielungen auf.

Dazu gibt es das gepriesene Einzelspieler-Game *Conker's Bad Fur Day®*, das für die Xbox mit sensationeller Grafik und unvergleichlichem Charme völlig überarbeitet wurde.

Schickt die Eichhörnchen über Xbox *Live* oder System Link in spannenden und teambasierten Shooter-Kampagnen in den Kampf gegen den Schurken Tediz.



Schlüpft in die Haut von sechs unterschiedlichen Charakterklassen wie etwa dem Skyjockey, die alle über ihre eigenen Waffen, Fahrzeuge und speziellen Fähigkeiten verfügen.

Genießt die völlig neue Xbox-Version des rasanten und respektlosen Klassikers *Conker's Bad Fur Day*.

„Das Spiel ist so verdammt attraktiv, lustig und schlichtweg saugut, dass man es einfach nicht ignorieren oder unkommentiert lassen, geschweige denn aus der Hand legen kann." IGN – Mai 2004

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

16+ www.pegi.info

Microsoft game studios

xbox.com/conker

© 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Conker, Conker's Bad Fur Day, Rare, das Rare-Logo, Xbox *Live*, Xbox sowie das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation oder von Rare Limited in den USA und/oder anderen Ländern. Die hier aufgeführten Produkt- und Firmennamen können Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

XBOX LIVE UNTERSTÜTZT ONLINE FUNKTIONEN

Forza Motorsport

Forza Motorsport™ ist die erste komplett anpassbare Rennsimulation für die Xbox. Mit realistischer Steuerung und Schadensdarstellung, lebensechten Grafiken und wirklichkeitsgetreuen Tuning-Optionen könnt ihr in *Forza Motorsport* den Geschwindigkeitsrausch der Welt der schnellen Flitzer am eigenen Leib erfahren und eurer Leidenschaft für Autos und Rennen freien Lauf lassen. Werdet stolzer Besitzer von über 200 Modellen, von Nissan, Honda und Toyota über Ferrari bis Porsche, BMW, Mercedes-Benz und mehr als 50 weiteren Automobilherstellern. Stellt euch mit einem individuell angepassten Fuhrpark aus Monstermaschinen euren Konkurrenten auf berühmten Strecken wie der Nürburgring-Nordschleife, Laguna Seca, Tsukuba und Road America oder auf den von Fans gesäumten Straßen von New York City, Tokio und Rio de Janeiro. *Forza Motorsport*. Ihr seid was ihr fahrt.

Verändert jedes Auto nach eurem Geschmack – Peppt eure Sportwagen mit echten Karosserie-Kits, Felgen, Spoilern, Dekors, Kotflügelverbreiterungen, Seitenschwellern und Haubenaufsätzen auf. Dekoriert Supersportwagen, GT-Boliden und andere exotische Renner im authentischen Motorsport-Look oder im Look bestimmter Teams.

Erlebt die technisch ausgereifteste Rennsimulation auf der Xbox – aber Vorsicht: Schäden und Verschleiß mindern die Leistung eurer Flitzer. Verbesserte Reifen- und Federungsmodelle reagieren auf Hitze und Druckveränderungen sowie auf Gewichtsverlagerungen und aerodynamische Last.

Mal richtig aufmotzen – Bringt euer Fahrzeug in die Werkstatt und möbelt es mit alternativen Motoren, Federungen, Aufladegebläsen, Bremsen, Felgen, allerlei Rennattributen und vielem mehr auf.

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG usk

Microsoft game studios

3+ www.pegi.info

xbox.com/forza

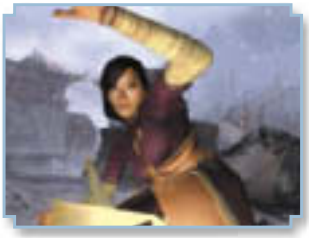
Die Marken in Verbindung mit Audi R6 werden von Microsoft mit der ausdrücklichen Genehmigung der AUDI AG verwendet. Marken, Designpatente und Urheberrechte von Volkswagen werden mit Genehmigung des Eigentümers verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken, Ausstattungsrechte, Designpatente, Urheberrechte und Logos sind das Eigentum der jeweiligen Inhaber. © 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Forza Motorsports, Xbox sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

XBOX LIVE UNTERSTÜTZT ONLINE FUNKTIONEN

JADE EMPIRE™

In längst vergangenen Tagen des sagenhaften und geheimnisvollen Chinas unterzieht ihr euch unter den wachsamen Augen eures Meisters einer harten Ausbildung, um die Kunst des Kampfsports und die Beherrschung mystischer Kräfte zu erlernen. Wenn Gefahr droht, durchstreift ihr die Welt von den rauen Bergen im Land der heulenden Geister bis zu den üppigen Gärten der Kaiserstadt. Auf euren Abenteuern müsst ihr euch mächtigen menschlichen und übermenschlichen Gegnern stellen, exotische und magische Kampfsportarten zu beherrschen wissen und die dunkelsten Geheimnisse der Welt entdecken. Nur durch die völlige Beherrschung der mächtigsten Kampfstile und die Vernichtung der gefährlichsten Feinde könnt ihr euch einen Platz als Meister des Kampfsports in der Welt von *Jade Empire* verdienen.

Ein monumentales Abenteuer im mystischen China – In einer längst vergangenen, geheimnisumwobenen Welt im mystischen China unterzieht ihr euch unter den wachsamen Augen eures Meisters einer harten Ausbildung, um die Kunst des Kampfsports und die Beherrschung mystischer Kräfte zu erlernen.



Innovatives Kampfsystem – Lernt über 30 unterschiedliche Kampfstile, jeder mit charakteristischen Stärken und Schwächen, einschließlich Kampfsportstilen (Legendary Fist, Storm Dragon), magischen Stilen (Paralyzing Palm, Dire Flame) und Waffentechniken (Doppelaxt, Hellebarde und improvisierte Waffen wie etwa Stühle).

Werdet zum Kampfsportmeister – Stürzt euch mit einem der bereits vorhandenen Kämpfer direkt ins Abenteuer oder erstellt einen Charakter, der genau euren Vorstellungen entspricht.

xbox.com/jadeempire

BioWare Corp., das BioWare-Logo, Jade Empire, das Jade Empire-Logo und verbundene Eigenschaften sind eingetragene Marken oder Marken der BioWare Corp. in den USA und/oder anderen Ländern. © BioWare Corp. 2001–2004. © 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Die hier aufgeführten Produkt- und Firmennamen und -logos können Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

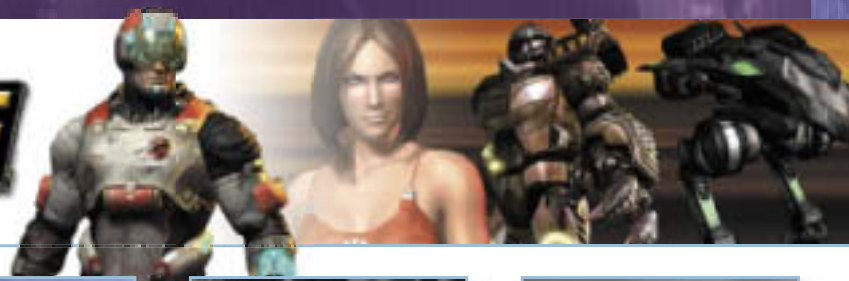
Microsoft game studios

DEVELOPED BY BIOWARE CORP

16+ www.pegi.info

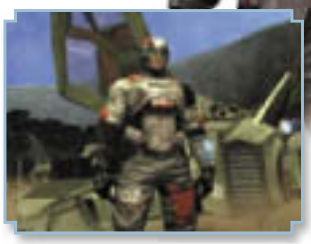
XBOX

MECHASSAULT®2 LONE WOLF



MechAssault® 2: Lone Wolf setzt mit gigantischen, komplett zerstörbaren Umgebungen, spannenden Kämpfen und süchtig machendem Mehrspieler-Gameplay die gute alte Tradition fort, die ihr seit dem ersten Erscheinen von *MechAssault* auf der Xbox so ins Herz geschlossen habt. *MechAssault 2* entführt euch ins 31. Jahrhundert, wo ihr mit völlig neuen Abenteuern in der monumentalen BattleTech-Welt konfrontiert werdet. Das Ausmaß an Zerstörungen erreicht in diesem Third-Person-Action-Shooter ganz neue Dimensionen – ihr könnt die Spielumgebungen der fünf Welten vollkommen in Schutt und Asche legen!

Trefft eure Wahl aus einem Arsenal von Waffen und Fahrzeugen, vom heimlich operierenden Raptor 'Mech bis zum BattleArmor, mit dem ihr die Kontrolle über andere 'Mechs gewinnt – alle mit unterschiedlichen Waffenkonfigurationen und Artillerie bestückt. Begebt euch auf eine packende Einzelspieler-Kampagne oder vernichtet eure Feinde online in einem unvergleichlichen Mehrspieler-Massaker.



Zum ersten Mal habt ihr in *MechAssault 2* die Möglichkeit, 'Mechs zu verlassen und euch in Nahkämpfen zu messen.

Dank der realistischen Action und hervorragenden Grafiken fühlt ihr euch völlig in diese Welt versetzt, in der die über 10 Meter großen 'Mechs die unangefochtenen Herrscher sind.

Stürzt euch in die stark verbesserte Einzelspieler-Kampagne mit ihrem nahtlosen Handlungsablauf.

xbox.com/mechassault2

© 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das FASA Studio-Logo, MechAssault, Xbox, die Xbox-Logos sowie das Xbox Live-Logo sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Die Namen der hier genannten Unternehmen und Produkte sind unter Umständen Marken der jeweiligen Eigentümer. Teilweise © Day 1 Studios.

Microsoft game studios

FASA studio

DAY:1 STUDIOS

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

16+ www.pegi.info

XBOX

LIVE UNTERSTÜTZT ONLINE FUNKTIONEN